

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL BENDA-BENDA DI LINGKUNGAN MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA 1 SAMPAI 20

HIDAYAH SOLIHIN
TK PERTIWI SELONG KECAMATAN SELONG
s_hidayah@gmail.com

Abstrak

Permainan kartu angka merupakan sebuah konsep kegiatan pembelajaran yang membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Lingkup perkembangan Kognitif pada materi Mengenal benda di lingkungan dengan berusaha memaksimalkan peran aktif siswa terutama bagaimana siswa mampu melakukan gerakan praktik seperti yang sudah dijelaskan dan dicontohkan oleh guru. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran praktik berlangsung dalam bentuk kegiatan praktik siswa tentang materi yang dibahas pada saat itu. Kualitas pembelajaran praktik lebih dipentingkan daripada hasil. Tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah mengetahui peningkatan kemampuan Kognitif anak melalui bermain kartu gambar pada kelompok B TK Pertiwi selong Kecamatan Selong Tahun 2016-2017 Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam 2 siklus, dari hasil tindakan yang dilakukan terbukti dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu pada siklus I sebesar 40 %, dapat meningkat menjadi 60 % pada siklus II. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan permainan kartu angka dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan ketuntasan belajar siswa pada lingkup perkembangan kognitif dalam mengenal benda di lingkungan dengan ketuntasan mencapai 100 %.

Kata Kunci: Permainan Kartu Angka, Kognitif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi dalam mengembangkan sumberdaya manusia dan dipandang sebagai kebutuhan dasar bagi masyarakat yang ingin maju. Kompetensi-kompetensi sistem pendidikan yang mencakup sumberdaya manusia dapat digolongkan menjadi dua yaitu tenaga pendidik guru dan non guru. Pendidikan sangat lah penting bagi semua usia, baik pendidikan sejak dalam kandungan sampai akhir hayat.

Pada kesempatan ini khusus membicarakan tentang pendidikan anak usia dini (PAUD) Pendidikan anak adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh dan mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan kembang secara optimal (Mansur, 2007:88). Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikan nasional bab I ayat 14, menyatakan Pendidikan anak adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun dilakukan melalui pemberian pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Mulyasa, 2014:4)

Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal, mengingat pentingnya usia tersebut, untuk meningkatkan motivasi anak memerlukan peran penting pendidik, bagaimana mendidik usia dini dan pendidik harus mempunyai kesabaran dan keuletan dalam mendidik anak, secara umum guru/pendidik harus pahan tentang semua perkembangan dan pertumbuhan anak selama mendidik di usia dini di Taman Kanak-Kanak.. Anak kreatif memuaskan rasa keingintauannya melalui berbagai cara seperti berkolaborasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain (Suratno, 2005:19). Anak Kreatif dan cerdas tidak terbentuk sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan member kegiatan yang dapat mengembangkan motivasi anak

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak Usia dini (PAUD), keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program ini semua rencana, pelaksanaan pengembangan, penilaian dikenalkan. Dalam hal ini penyelenggaraan Pendidikan yang diawasi oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu Taman kanak Kanak (TK), Untuk mensukseskan program ini telah

diatur dalam Peraturan Pemerintah No 137 tahun 2014 tentang Standar pendidikan anak usia dini dan PP no 146 tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

KAJIAN PUSTAKA

1. Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Benda-benda di Lingkungan

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Binet (Sujiono, 2011: 1.16) mengemukakan kemampuan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pemahaman, penalaran, pengetahuan (pengertian) yaitu bagaimana individu memahami lingkungan. Menurut Piaget (Santrock, 2007 : 48) kognitif adalah bagaimana cara anak berpendapat dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya. Piaget menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan mengenai empat tahap perkembangan kognitif dua proses yang mendasari perkembangan tersebut adalah organisasi dan adaptasi. Dengan mengorganisasikan pengamatan dan pengalaman kita menyesuaikan pemikiran kita dengan ide – ide baru. Piaget percaya bahwa kita beradaptasi dalam dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi saat menggabungkan informasi keadaan pengetahuan mereka agar cocok dengan informasi dan pengetahuan baru.

Gagne (Sujiono, 2011 : 1.20) mengemukakan kognitif adalah kemampuan membedakan – bedakan (diskriminasi) konseptual yang riil membuat definisi-definisi merumuskan peraturan berdasarkan dalil-dalil. Kognitif adalah bagaimana cara individu bertindak, cara individu bertindak yaitu cepat atau lambat dalam memecahkan suatu masalah yang hadapinya. Selanjutnya Woolfolk (Sujiono, 2011 : 1,21) mengemukakan bahwa kognitif merupakan salah satu beberapa kemampuan untuk memperoleh atau menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

Dari beberapa pendapat yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan individu yang mencakup segala bentuk pemahaman, menginterpretasikan dan kemampuan membedakan-bedakan pada diri individu yang digunakan dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian-kejadian yang ada disekitarnya. Oleh karena itu perlu adanya stimulasi – stimulus yang tepat bagi perkembangannya yang didukung dengan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan.

b. Teori perkembangan Kognitif menurut Beberapa Ahli

1. Teori Perkembangan Kognitif menurut Piaget

Piaget (Santrock, 22007 :243) mengatakan bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka tentang dunia menggunakan beberapa proses-proses penting meliputi skema, asimilasi, akomodasi, organisasi, keseimbangan dan penyeimbangan. Ketika seorang anak mulai membangun pemahamannya tentang dunia, otak yang berkembangpun membentuk skema, ini merupakan tindakan-tindakan atau representasi mental yang mengorganisasikan pengetahuan. Dalam teori Piaget, skema-skema perilaku (aktivitas-aktivitas kognitif) a masa kanak-kanak.

Skema-skema yang ada pada anak digunakan sambil beradaptasi melalui proses asimilasi dan proses akomodasi. Proses asimilasi terjadi ketika anak-anak memasukkan informasi baru dalam skema-skema yang ada dan proses akomodasi terjadi ketika anak-anak menyesuaikan skema-skema mereka dengan informasi dan pengalaman baru. Agar dapat memahami dunia mereka kata Piaget anak-anak secara sadar mengorganisasikan pengalaman mereka. Dalam teori Piaget organisasi adalah pengelompokkan perilaku-perilaku dan pemikiran-pemikiran yang terisolasi kedalam sistem yang lebih teratur dan lebih tinggi. Perbaikan organisasi ini secara terus menerus merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan.

Penyeimbangan dan tahapan-tahapan perkembangan penyeimbangan adalah suatu mekanisme yang diajukan Piaget untuk menjelaskan bagaimana anak-anak berpindah dari suatu tahapan pemikiran ke tahapan pemikiran berikutnya. Piaget meyakini adanya pergerakan besar antara berbagai tahapan keseimbangan dan ketidakseimbangan kognitif ketika proses asimilasi dan akomodasi bersama-sama untuk menghasilkan perubahan kognitif. Asimilasi dan Akomodasi selalu membawa anak ke tingkat yang lebih tinggi dan motivasi untuk berubah merupakan pencarian internal akan keseimbangan.

2. Kemampuan Kognitif Bidang Matematika

Dewi (2005 : 14) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah sebagai berikut (1). Menyebut urutan bilangan 1-10 (2). menyebut, menunjuk, dan mengelompokkan lima warna (3). Menyusun kembali kepingan/puzzle sehingga menjadi bentuk utuh (4). Memasang benda sesuai pasangannya (5). Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampau, biji ditanam, balon ditiup lalu dikempeskan, benda-benda dimasukkan air, benda-benda dijatuhkan dan lain lain. (6). mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika benda kecil dilihat dengan kaca pembesar dan jika besi berani didekatkan dengan benda-benda yang terbuat dari besi. (7). Menggambar orang dengan 2-3 bahan bahan

badan seperti kepala, tangan dan kaki (8). Kemampuan untuk memperhatikan atau berkonsentrasi lebih lama (9). Bertambahnya pengalaman tentang pengertian dari fungsi, waktu, hubungan bagian dengan keseluruhan.

Suyatno (1999:89) menyatakan bahwa kognitif matematika adalah kemampuan dalam memahami memecahkan permasalahan atau masalah-masalah yang terkait dengan matematika. Dikatakan oleh Nasution (1997:89) bahwa matematika adalah bidang ilmu pengetahuan yang menggunakan penalaran logis dalam pemecahan masalah.

Secara singkat, Rasyid dan Mansur (2009:8) menyatakan bahwa kognitif matematika berkenaan dengan kemampuan mengenal bilangan dan lambangnya, kemampuan berhitung, kemampuan mengenal geometri dan kemampuan menalar dengan logika yang tepat. Depdikbud (2004:21) menyatakan bahwa kemampuan kognitif bidang matematika adalah kemampuan intelegensi anak didik dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bidang matematika seperti: a). mengembangkan konsep angka yang terdiri atas, menghitung sederhana dan hubungan satu-satu, menjumlahkan, membandingkan dan simbol angka. b). mengembangkan konsep pola dan hubungan seperti: mengenalkan dan menganalisa pola-pola sederhana, menjiplak, membuat perkiraan tentang kemungkinan dari kelanjutan pola. c). mengembangkan konsep hubungan geometri dan ruang. d). mengembangkan konsep pengukuran seperti mengetahui panjang tali dan pita.

4. Indikator Perkembangan Kognitif Bidang Matematika Anak Usia Dini

Piaget dalam (Suyanto, 2003:47) mengemukakan bahwa pada usia TK indikator perkembangan kognitif yang dicapai anak adalah:

- a. Anak mampu merencanakan penelitian yang berhubungan dengan pemecahan masalah seperti ketika mencari jawaban bagaimana cara hewan berkembang biak.
- b. Dapat mengikuti tiga tahap tujuan dan menikmati beberapa penelitian langsung dari guru.
- c. Memiliki perhatian yang lama untuk berbagi aktivitas sains, mereka mulai dapat menikmati kegiatan yang dilakukan dalam kurun waktu beberapa hari.
- d. Bekerja sama bersama-sama dengan lima atau enam anak.
- e. Tertarik pada buku-buku yang berhubungan dengan aktivitas dari praktek sains dengan beberapa ilustrasi-ilustrasi berupa gambar.
- f. Mulai dapat memahami beberapa konsep sains yang bersifat abstrak tetapi tetap dengan contoh-contoh nyata yang konkrit dan praktik langsung.

- g. Senagn mengguankan gambar-gambar dan menulis berbagai pengalaman yang mereka dapatkan dalam praktek sains yang telah dilakukan.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 143 tahun 2003 menyatakan bahwa indikator perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun bidang matematika adalah :

- a. Membilang/menyebut urutan bilang minimal 1 – 20
- b. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda- benda sampai 20.
- c. Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1 sampai 20
- d. Mengenal konsep banyak sedikitnya,lebih-kurang, sama – tidak sama.
- e. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 (anak tidak disuruh menulis)
- f. Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya,yang tidak sama lebih banyak dan lebih sedikit.,
- g. Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kumpulan benda)
- h. Menyebutkan hasil pengurangan (memisahkan kumpulan benda) dengan benda sampai 5

Peraturan Menteri pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009 menyatakan bahwa indikator pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun bidang matematika adalah :

- a. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
- b. Membilang banyak benda sampai 20
- c. Mengenal konsep bilangan
- d. Mengenal lambang bilangan

6.Mengenal Benda- benda diLingkungan

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini atau *Early Childhood Education* adalah pendekatan pedagogis dalam penyelenggaraan pendidikan anak yang dimulai dari saat periode kelahiran hingga usia enam tahun (Danar Santi, 2009: 7). Sedangkan NAECY (*National Assosiation Education for Young Children*) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun (Sofia Hartati, 2005: 7). Masitoh, dkk (2005: 1) juga mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial-emosional, bahasa, dan fisik anak. Pendapat-

pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak usia nol sampai usia delapan tahun.

Pendidikan anak usia dini ini dirancang untuk meningkatkan tumbuh kembang anak mulai dari perkembangan intelektual, sosial-emosional, bahasa serta perkembangan fisik. Semua aspek perkembangan tersebut penting untuk dikembangkan karena antara perkembangan yang satu dengan yang lainnya saling terkait, sehingga harus dilaksanakan secara terpadu. Pendidikan anak usia dini yang dilaksanakan di Indonesia terdapat beberapa jalur pendidikan. Salah satu jalur pendidikan anak usia dini yang difokuskan dalam penelitian ini adalah pendidikan formal yang berbentuk Taman Kanak-kanak. Anak Usia TK adalah anak yang berusia 4-6 tahun, yang sering juga disebut sebagai masa emas karena peluang perkembangan anak yang sangat berharga (Rosmala Dewi, 2005: 1). Masitoh, dkk (2005: 7) mengungkapkan bahwa anak usia TK sering disebut sebagai "*the golden age*" atau masa emas yang berarti bahwa masa ini merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan dimana kepribadian dasar individu mulai terbentuk. Menurut Mayke Sugianto (1995: 1-2) usia TK atau prasekolah adalah anak usia antara tiga sampai lima atau enam tahun yang merupakan masa awal yang penting untuk perkembangan anak baik aspek psikososial, fisik motorik serta kecerdasan.

Pendidikan Taman Kanak-kanak dengan kisaran usia antara 4 sampai dengan 6 tahun ini di Indonesia diselenggarakan ke dalam dua kelompok yaitu kelompok A usia 4-5 tahun dan kelompok B usia 5-6 tahun (Harun Rasyid, 2009: 45). Hal ini diatur dalam Permendiknas No 58 tahun 2009 halaman 5 yang membagi usia pra-sekolah dalam 2 kelompok usia yaitu usia 4-5 tahun yang disebut kelompok A dan usia 5-6 tahun yang disebut kelompok B. Sofia Hartati (2005: 8) membagi anak usia dini berdasarkan pertumbuhan dan perkembangannya menjadi beberapa kelompok yaitu (1) kelompok bayi pada usia 0-12 bulan; (2) kelompok bermain pada usia 1- 3 tahun; (3) kelompok pra sekolah pada usia 4-5 tahun dan; (4) kelompok usia sekolah pada usia 6-8 tahun. Pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yaitu masih pada tahap usia prasekolah dimana pada tahap ini penting untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak karena anak pada masa peka. Masa peka adalah masa dimana perkembangan kemampuan anak mulai dari bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan moral agamanya dapat dikembangkan secara optimal sehingga diperlukan stimulasi yang tepat. Anak usia 4-6 tahun sudah masuk dalam kelompok pendidikan nonformal yaitu Taman Kanak-kanak. Pada usia ini diperlukan pembelajaran yang tepat agar anak memiliki kesiapan untuk belajar di jenjang berikutnya. Anak Taman Kanak-kanak

tersebut dibagi dalam 2 kelompok usia yaitu usia 4-5 tahun yang disebut kelompok A dan usia 5-6 tahun yang disebut kelompok B.

B. Kartu Angka

1. Pengertian Kartu Angka

Menurut Arif S. Sadiman (2003 : 29) kartu (*card*) adalah kertas tebal yang tidak seberapa besar, berbentuk persegi panjang atau persegi,. Bentuk dan ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan serta disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan usia anak. Sedangkan pengertian gambar (*flash*) merupakan bahasa yang dapat dimengerti dan diamati dimana-mana. Sifatnya kongkrit dan dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, karena gambar merupakan bentuk nyata dari benda sesungguhnya, sehingga hanya dengan melihat gambar maka dapat membayangkan benda sesungguhnya walaupun benda tersebut belum pernah diketahuinya.

Kartu adalah gambar angka yang dituangkan pada selembar karton berbentuk kartu yang cukup besar. Kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis dengan menarik dan mudah dibaca. Kartu angka adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambing sebagai ganti bilangan (Nunik dan Halida 2009 :1)

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah kartu-kartu yang berisi angka dengan bentuk persegi panjang, bujur sangkar dan kotak.

2. Bermain Kartu Angka

Menurut Komariyah dan Soeparno (2010 : 66) metode bermain kartu angka adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media permainan kartu angka ini digunakan sebagai media penyampai pesan pada waktu pembelajaran kognitif bidang matematika.

Kartu angka sebagai media pembelajaran dengan unsure permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa kartu angka merupakan salah satu bahan cetak yang masuk jadi media pendidikan yang dapat memperjelas materi dalam peningkatan anak didik, dalam menyampaikan materi pelajaran.

Sementara itu menurut Gagne (Arif.S.Sadiman, 2003 : 6) bahwa metode bermain kartu angka adalah suatu media dari berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangrangnya untuk belajar. Menurut pendapat Zainal Aqib (2009 : 46) yang dimaksud dengan metode bermain kartu angka adalah alat permainan edukatif yang dapat melakukan kegiatan rangsangan dan dorongan memperlancar perkembangan kemampuan

anak. Ditaman Kanak-kanak dalam usaha mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak selalu berdasarkan di pada unsur bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak haruslah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Untuk itu seorang guru dituntut selalu menyediakan sarana berupa alat bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

3. Manfaat Penerapan Kartu Angka

Permainan kartu angka dapat berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan membimbing, ini terjadi ketika anak mulai belajar mengenal angka. Proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya melalui media kartu angka bergambar. Demikian halnya menurut Sinta Ratnawati (2001 : 96) mengungkapkan bahwa permainan kartu angka dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dalam permainan ini selain mengenal angka lebih cepat, anak juga dapat beresplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut. Sehingga dapat merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

Menurut Samekto S.Sastrosudirjo (1988 : 26) beberapa manfaat yang dapat diambil dari penggunaan kartu, yaitu :

- a. Merangsang siswa bekerja secara aktif
- b. Melatih siswa memecahkan persoalan
- c. Timbul persaingan yang sehat antar siswa
- d. Menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa.

Hibana S. Rahman (2002 : 112) mengungkapkan bahwa dampak penggunaan kartu angka terhadap kemampuan membilang , diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya. Permainan kartu angka membuat anak dapat belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik (Moesley & Merindih, 2003 : 13) urutan bilangan yang dimaksud seperti anak dapat mengurutkan angka 1, 2 ,3 ,4 Yang diacak. Dari permainan tersebut ,pemahaman tentang konsep bilangan juga akan terbentuk karena secara langsung atau tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahui.

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Subyek Penelitian.

Subyek penelitian adalah anak kelompok B4 TK Pertiwi Selong . kecamatan Selong kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 18 anak dan terdiri atas 12 anak laki-laki dan 6 anak perempuan dengan usia rata-rata 5-6 tahun.

2. Tempat Penelitian

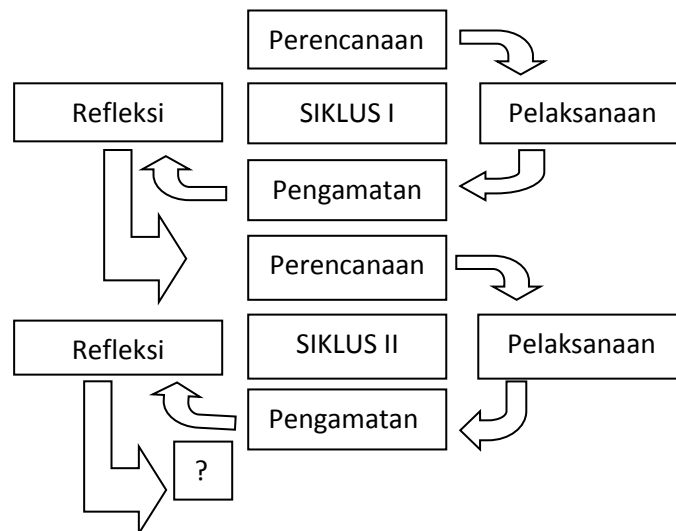
Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B4 TK Pertiwi Selong kecamatan Selong kabupaten Lombok Timur yang merupakan tempat tugas peneliti dimana TK ini berada di dusun jurit Desa Selong Kec.Selong

3. Waktu Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Bulan Pebruari sampai dengan April 2017.

B. Prosedur Penelitian

Tabel 10. Model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



(Suharsimi Arikunto,2008: 16)

Secara rinci prosedur penelitian tiap siklus dapat dijabarkan sebagai berikut:

Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini, kegiatan yang perlu dilakukan oleh peneliti adalah :

- 1) Peneliti menjelaskan kepada observer tentang apa yang akan diobservasi dan memberitahukan tentang pembelajaran yang kita lakukan dengan menggunakan Permainan Kartu angka pada kelompok B4 TK PERTIWI Selong semester II tahun pelajaran 2016/2017.
- 2) Menyusun atau menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang akan dilaksanakan dengan menggunakan Permainan kartu angka
- 3) Menyusun lembar observasi untuk mencatat kegiatan Kemampuan kognitif dalam mengenal benda-benda dilingkungan dan pelaksanaan Permainan kartu angka selama pembelajaran berlangsung.
- 4) Menyiapkan semua peralatan/perlengkapan yang diperlukan dalam pembelajaran
- 5) Menyusun lembar observasi penilaian Kemampuan kognitif dalam mengenal benda-benda dilingkungan dalam bentuk format observasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Kegiatan awal

- Guru menyiapkan tiga lingkungan main
- Sebelum melakukan permainan harus ada kesepakatan main dulu yang diputuskan oleh anak itu sendiri.
- Anak dibagi lima kelompok sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak disaat kegiatan inti
- Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak sesuai dengan tema pada hari itu
- Anak diatur dengan duduk sesuai dengan kegiatan yang mereka pilih pada saat ditawarkan main/kegiatan
- Guru menjelaskan cara mengenal bilangan dengan menggunakan kartu angka secara bertahap

2. Kegiatan Inti

- Setelah anak duduk rapi sesuai dengan mainan yang disiapkan ,maka anak diarahkan untuk melakukan kegiatan

- Guru menjelaskan kartu angka terlebih dahulu secara bergiliran, setelah anak paham baru dilanjutkan ke nama benda-benda di lingkungan
- Guru menjelaskan bagaimana cara bermain dengan kartu angka
- Guru memberikan kesempatan kepada anak secara bergiliran bermain dengan kartu angka
- Guru berkeliling mendampingi anak yang sedang melakukan kegiatan
- Guru mencatat capaian perkembangan anak,
- Setelah semua anak melakukan / menyelesaikan tugasnya masing-masing guru mengarahkan anak untuk mengumpulkan alat yang mereka telah gunakan/pakai (Beres-beres)
- Guru menutup kegiatan inti dan mengarahkan anak untuk keluar main

4. Kegiatan Istirahat

- Cuci tangan, berdoa dan makan bersama
- Mengarahkan anak istirahat, bermain diluar kelas yaitu memainkan alat yang ada di halaman kelas selama 30 menit.

3. Kegiatan penutup

- Mengatur tempat duduk anak untuk persiapan pulang, sebelum pulang
- Guru menanyakan kegiatan yang sudah dilakukan dengan bercakap-cakap untuk mengingatkan anak.
- Guru mengulas kegiatan yang sudah dikerjakan
- Guru mengajak anak untuk bersyair
- Guru mengajak anak bernyanyi beberapa lagu anak
- Guru member pesan moral kepada anak hal-hal kebaikan
- Guru menyampaikan kegiatan esok hari
- Berdo'a, salam, baris, pulang

c. Observasi dan Evaluasi

Selama pelaksanaan tindakan, diadakan observasi dan evaluasi secara bersamaan yang dilakukan secara kontinu setiap kali pembelajaran berlangsung dengan mengamati kegiatan guru dan aktivitas siswa.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir siklus, pada tahap ini peneliti sebagai pengajar bersama guru yang bertindak sebagai observer mengkaji hasil yang diperoleh dari pemberian tindakan pada tiap siklus. Hal ini dilakukan dengan melihat data hasil evaluasi yang dicapai siswa pada siklus I, jika refleksi menunjukkan bahwa pada tindakan siklus I memperoleh hasil yang tidak optimal yaitu tidak tercapai ketuntasan belajar $\geq 85\%$ dari anak memperoleh bintang 3 keatas, maka dilanjutkan siklus berikutnya. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki serta menyempurnakan perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Prosedur pada siklus kedua dan seterusnya pada dasarnya sama dengan siklus pertama, hanya saja pada siklus kedua dilakukan perbaikan terhadap kekurangan pada siklus pertama dari segi perencanaan maupun pelaksanaan tindakan, yang diketahui dari hasil tes belajar siswa yang telah dianalisis, demikian juga untuk siklus berikutnya.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto dalam buku *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* diterbitkan di Jakarta oleh Rineka Cipta (2006:160) menerangkan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Instrumen pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu:

a. Instrumen pelaksanaan pembelajaran

Dalam penelitian ini, instrumen pelaksanaan pembelajaran yang digunakan berupa silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH).

b. Instrumen pengumpulan data

Dalam penelitian ini, data-data yang diperoleh dikumpulkan melalui beberapa cara:

1. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa data-data siswa, keaktifan siswa maupun data nilai hasil ulangan harian siswa yang peneliti peroleh dari observasi awal.

2. Observasi

Observasi dengan pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra (pengamatan langsung).

Tujuan observasi ini untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode/strategi yang diterapkan.

2. Sumber Data

Sumber data penelitian ini berasal dari peneliti, guru sebagai observer, dan siswa kelompok B4 semester II TK Pertiwi Selong

a. Jenis Data

Jenis data yang didapatkan adalah data kualitatif saja yang didapat dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran.

b. Cara Pengambilan Data

Cara pengambilan data dalam penelitian ini adalah data tentang situasi belajar mengajar diperoleh dari lembar observasi.

Adapun penilaian keberhasilan anak dalam proses pembelajaran menggunakan penilaian berdasarkan aspek dan indikator yang memang harus diperoleh anak tersebut.

D. Teknik Analisis Data

1. Data Keberhasilan Anak Dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Penilaian terhadap kemampuan anak didasarkan pada aspek dan indikator seperti penjelasan sebelumnya dan pemberian nilai/skornya menggunakan bintang dari bintang 1 sampai bintang 4.

2. Ketuntasan Individu

Setiap anak dalam proses belajar mengajar dikatakan tuntas apabila memperoleh skor bintang minimal bintang 3

3. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan hasil belajar secara klasikal dicapai apabila minimal 85% dari jumlah anak memperoleh skor minimal bintang 3

E. Indikator Keberhasilan

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah pencapaian prestasi anak dengan ketentuan sebagai berikut: Keberhasilan penelitian ini dilihat dari prestasi belajar mencapai ketuntasan klasikal yaitu jika $\geq 85\%$ anak mendapat skor minimal bintang 3.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah kegiatan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian, lembar observasi kemampuan variabel terikat melalui kegiatan variabel bebas Pada Siklus I dan Siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Untuk dapat menyesuaikan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) menyangkut kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya melalui kegiatan penerapan permainan kartu angka yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran tiap siklusnya.

c. Hasil Observasi

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas anak menyangkut kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya melalui kegiatan penerapan permainan kartu angka maupun dan aktivitas guru untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, didapatkan bahwa proses pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan karena masih terdapat kekurangan-kekurangan baik dari pihak guru sendiri maupun dari pihak anak didik, antara lain; Guru belum memaksimalkan peran anak dalam kegiatan pembelajaran, masih ada anak yang tidak aktif dalam kegiatan menyelesaikan tugas mandiri, tugas kelompok dari materi kegiatan yang di berikan pada kegiatan sehari-hari terutan saat melakukan penelitian ini

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.1. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka Pada Siklus I

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Tuntas / Tidak Tuntas
1	2	3	3	T
2	1	2	2	TT
3	3	3	3	T
4	2	2	2	TT
5	1	2	2	TT

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun Pada Siklus I. Tingkat kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya anak ini tergolong Belum Tuntas. Oleh karena itu maka kemampuan permainan kartu angka maupun pada siklus berikutnya masih perlu ditingkatkan.

Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.2 : Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak							Σ Skor aktivitas	Rata-rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	2	2	3	3	3	3	3	19	2,7	Baik
Kedua	2	3	3	4	4	3	4	23	3.3	Amat baik

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 adalah 2.7 dan pertemuan 2 adalah 3,3. Tingkat aktivitas guru ini tergolong amat baik . Oleh karena itu maka aktivitas guru pada siklus berikutnya masih perlu lebih ditingkatkan.

d. Refleksi

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas masih 40 % berarti masih dibawah standar minimum yakni 85%. Hasil tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya.

Dalam siklus I ini terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk diperhatikan dan diperbaiki pada kegiatan siklus II diantaranya:

1. Pemberian motivasi dan apersepsi yang masih kurang membuat siswa sedikit kebingungan dalam menerima materi atau pokok bahasan baru dengan menerapkan pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* sehingga pada siklus II pemberian motivasi dan apersepsi lebih diperhatikan.
2. Meminta anak untuk lebih aktif dalam berdiskusi, (tidak hanya diam memperhatikan teman-temannya bekerja dan hanya mengobrol dengan temannya.
3. Meminta anak agar lebih aktif dan bertanya jika mendapat kesulitan atau jika ada kegiatan supaya anak aktif mengikuti kegiatan yang diberikan guru
4. Kesimpulan yang belum jelas membuat anak sedikit bingung atau kurang jelas dengan kegiatan yang diberikan yang disampaikan guru sehingga pada siklus II pemberian kesimpulan lebih diperhatikan.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, sebelum berdiskusi guru menghimbau agar siswa tidak ada yang ngobrol, mengganggu temannya yang lain, dan tidak ada siswa yang diam memperhatikan teman-temannya, demikian juga pembagian tugas dalam setiap kelompok harus lebih jelas sehingga siswa dapat melaksanakan tugasnya masing-masing.

a. Perencanaan

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah kegiatan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian, lembar observasi kemampuan variabel terikat melalui kegiatan variabel bebas Pada Siklus I dan Siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Untuk dapat menyesuaikan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) menyangkut kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya melalui kegiatan penerapan permainan kartu angka yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran tiap siklusnya.

c. Hasil Observasi

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar

observasi aktivitas anak menyangkut kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya melalui kegiatan penerapan permainan kartu angka dan aktivitas guru untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, didapatkan bahwa proses pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan karena masih terdapat kekurangan-kekurangan baik dari pihak guru sendiri maupun dari pihak anak didik, antara lain; Guru belum memaksimalkan peran anak dalam pembelajaran, masih ada anak yang tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran /permainan yang diberikan guru baik tugas mandiri maupun tugas kelompok dari materi pelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.1. Hasil Observasi Kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun Pada Siklus II

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Keterangan
1	3	3	3	T
2	3	4	4	T
3	4	4	4	T
4	3	3	3	T
5	4	4	4	T

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun Pada Siklus II. Tingkat kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya anak ini tergolong Sudah tuntas . Oleh karena itu maka kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya sudah mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan rencana yaitu berkembang sesuai harapan (BSH).

Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.2 : Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak							Σ Skor aktivitas	Rata-rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	3	4	3	4	4	4	3	24	3,4	Amat baik
Kedua	4	4	4	3	4	4	4	27	3,9	Amat baik

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 adalah 3,3 dan pertemuan 2 adalah 3,9. Tingkat aktivitas guru ini tergolong Amat baik. Oleh karena itu maka aktivitas guru sudah meningkat sesuai harapan.

d. Refleksi

Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II, kegiatan pembelajaran sudah dapat berjalan dengan baik, dimana hasil observasi kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun dapat dikategorikan anak sudah minimal mencapai tingkat perkembangan sesuai harapan dilihat dari setiap kegiatan pembelajaran begitu juga aktivitas guru sudah tergolong Sangat Baik. Dari hasil analisis terhadap hasil observasi anak, persentase ketuntasan secara klasikal sudah mencapai/melebihi 85% artinya sudah 85% atau lebih anak sudah mencapai tingkat perkembangan pada bintang 3 atau berkembang sesuai harapan. Oleh karena itu penelitian ini dihentikan sampai siklus II sesuai dengan perencanaan.

B. PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun pada anak kelompok B Semester II Di TK Pertiwi Selong Kecamatan.Selong Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh

skor ketuntasan klasikal sebesar 40 % dan meningkat pada siklus II menjadi 60%. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,3 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,7.

Untuk lebih rincinya peningkatan tingkat ketuntasan anak dari pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dalam lampiran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat di simpulkan bahwa Penerapan permainan kartu angka maupun dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya Melalui Kegiatan permainan kartu angka maupun pada anak kelompok A di TK Pertiwi Selong. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai skor aktivitas anak, aktivitas guru dan nilai rata-rata kelas serta tingkat ketuntasan secara klasikal pada tiap siklus mengalami peningkatan pada siklus I maupun siklus II.

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan :

1. Penerapan permainan kartu angka maupun dapat meningkatkan kemampuan Kognitif anak dalam mengenal benda dilingkungannya pada anak kelompok B4 di TK Pertiwi Selong semester II Tahun Pelajaran 2016/2017
2. Penerapan permainan kartu angka maupun dapat meningkatkan aktivitas belajar para anak pada kelompok B4 di TK pertiwi Selong semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar dari siklus I sampai dengan siklus II, dari kategori Belum Tuntas (MB) menjadi kategori Tuntas (BSH) pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas (2005) UU RI No 20 Tentang Sisdiknas. Jakarta: Sinar Grafika
- Depdiknas (2006), Pedoman Penilaian Di Taman Kanak Kanak , Jakarta Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Depdiknas (2006), kooperativ learning dan contextual teaching dan learning dalam pembelajaran di Sekolah Dasar dan Menengah , Jakarta Ditjen Pendeidikan Dasar dan Menengah, (2006), Standar kompetensi Taman Kanak Kanak dan Raudhatul Atfhal, Jakarta
- Irawati Istadi (2002), Istimewakan Setiap Anak , Pustaka Inti Jakarta
- Jalaluddin Rahkmat, (2007) SQ For Kids , Mizan Bandung
- Jamal Ma'mur Asmani (2010), Tips Menjadi Guru Kreatif dan Inovatif, DIVA Press Yogyakarta
- Mahmud Samir AL Munir ,(2004) Guru Teladan , Gema Insani Jakarta
- Muhibbin Syah , M E d, 2003 , Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru, PT. Rosdakarya Bandung
- Muri Yusuf , (2005), Metodologi Penelitian , Penerbit: UNP Press Padang
- Saeful Haq (2009 0), Jurus Jurus Menggambar dan Mewarnai dari Nol, Penerbit : Mitra Barokah Abadi Press
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____, 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syaiful Bahri Djamarah, 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usana Offset Printing.
- _____. 2008. Psikologi Belajar. Jakarta : Rineka Cipta.